

Prova 66

2.º Ciclo do Ensino Básico

O presente documento visa divulgar informação relativa à prova de equivalência à frequência do 3.º ciclo do ensino básico da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, a realizar em 2026, nomeadamente:

- Objeto de avaliação;
- Caracterização da prova (características e estrutura);
- Critérios gerais de classificação;
- Material;
- Duração.

Objeto de avaliação

A prova tem por referência o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais de Tecnologias de Informação e Comunicação e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova de duração limitada, incidindo sobre os seguintes domínios de referência – Quadro I.

Quadro 1- Domínios e intervalos de cotação

ANO	DOMÍNIO	CONTEÚDOS	COTAÇÃO (PONTOS)
6º	<ul style="list-style-type: none"> • CRIAR E INOVAR • SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS¹ • INVESTIGAR E PESQUISAR² • COMUNICAR E COLABORAR³ 	<p>Processador de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir documentos • Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas • Formatar documentos • Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) <p>Nota: Aplicação Microsoft Word</p>	25
		<p>Apresentações Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir apresentações • Inserir e editar diapositivos com objetos • Formatar diapositivos • Aplicar efeitos de animação e transição • Utilizar o modo de apresentação <p>Nota: Aplicação Microsoft Powerpoint</p>	25
		<p>Folha de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir livros • Inserir dados em tabelas • Formatar células • Gerir folhas • Utilizar fórmulas simples • Utilizar funções simples 	25

ANO	DOMÍNIO	CONTEÚDOS	COTAÇÃO (PONTOS)
		<ul style="list-style-type: none"> • Criar gráficos simples <p>Nota: Aplicação Microsoft Excel</p>	
		<p>Introdução à programação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Decompor problemas em pequenas partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros • Programar objetos tangíveis <p>Nota: Aplicação Scratch</p>	25
TOTAL			100

Observações

¹ **Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais:** Este domínio não deve ser abordado de forma isolada. Na prova está integrado nos conteúdos/tarefas desenvolvidas no âmbito dos conteúdos do domínio “Criar e inovar”:

Segurança

- Utilização de ferramentas digitais
- Navegação na Internet
- Regras de utilização e criação de palavras passe

Direitos de autor

- Normas
- Registo das fontes

² **Investigar e Pesquisar:** Este domínio não deve ser abordado de forma isolada. Na prova está integrado nos conteúdos/tarefas desenvolvidas no âmbito dos conteúdos do domínio “Criar e inovar”:

Pesquisa e análise de informação

- Utilização do navegador web
- Pesquisa de informação
- Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação

Organização e gestão da informação

- Gestão de pastas e ficheiros

³ **Comunicar e colaborar:** Este domínio não deve ser abordado de forma isolada. Na prova está integrado nos conteúdos/tarefas desenvolvidas no âmbito dos conteúdos do domínio “Criar e inovar”:

Ferramentas de comunicação e colaboração

- Comunicação síncrona
- Comunicação assíncrona
- Colaboração em ambientes fechados

Apresentação e partilha

- Documentos de texto
- Apresentações eletrónicas
- Aplicações

Nota: Os Domínios do 5ºano são os mesmos domínios do 6ºano.

Caracterização da prova

A prova é cotada para 100 pontos.

A prova é realizada em folha própria, fornecida pelo estabelecimento de ensino (modelo oficial), podendo recorrer-se a outro suporte complementar à realização da prova.

A prova apresenta 4 grupos de itens. Cada grupo pode ter diferente número de itens.

Assim, cada grupo pode ser constituído por diferentes tarefas a realizar nas aplicações mencionadas no Quadro 1.

Os dados imprescindíveis à resolução dos itens são indicados no enunciado, nos gráficos, nas figuras ou nas tabelas que lhe estão anexas.

CrITÉrios Gerais de classificação

A classificação a atribuir às respostas/resolução é expressa em números inteiro e resulta da aplicação dos critérios gerais e específicos de classificação.

Cotação	Descritores
Totalidade da cotação	Resposta/Resolução correta
Cotação parcial	Resposta/ Resolução parcialmente correta
0 pontos	Resposta/resolução incorreta ou inadequada Assim como a não gravação dos resultados obtidos ou a gravação em local diferente do pedido.

Material

Os alunos apenas podem usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta e o computador fornecido pelo Agrupamento de Escolas.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.